



BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

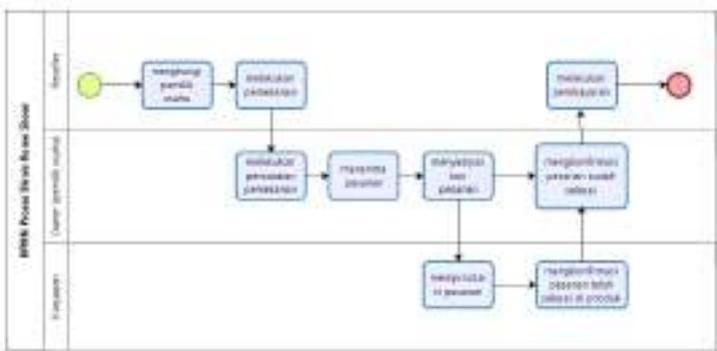
3.1 Analisis Sistem yang Berjalan

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, ditemukan bahwa Rome Shoes masih menerapkan sistem manual dengan pencatatan tangan. Hal ini menyebabkan sering terjadinya kesalahan dalam pencatatan dan penempatan data yang tidak akurat, sehingga mengakibatkan kehilangan buku catatan.

Sebelum reseller melakukan pemesanan harus melalui via menghubungi pemilik rome shoes terlebih dahulu, terkadang juga terjadi respon yang lamban atau tidak terbaca, data pemesanan nya yang masih di tulis secara manual hal tersebut menyebabkan hilang dokumen fisik yang berisi data tersebut akibatnya proses pelayanan terhadap reseller jadi terhambat. Untuk target karyawan yang yang masih di sampaikan secara lisan.

3.1.1 Analisis Proses Bisnis

Proses bisnis yang dimiliki pihak Rome shoes sebagaimana berikut :



Gambar 3. 1 BPMN proses bisnis

Pada gambar 3.1 merupakan BPMN proses bisnis yang terjadi di home industri Rome Shoes, lebih tepatnya dalam proses pemesanan, untuk runtutan alurnya adalah sebagai berikut :

1. Reseller menghubungi pemilik usaha untuk melakukan pemesanan
2. Owner melakukan pencatatan pesanan, mulai dari jumlah produk, warna, ukuran
3. Owner menyampaikan pesanan atau target ke karyawan
4. Karyawan mulai memproduksi pesanan dan ketika pesanan telah selesai dibuat karyawan akan konfirmasi ke owner
5. Owner akan melakukan konfirmasi ke reseller pesanan telah selesai
6. Reseller akan melakukan pembayaran

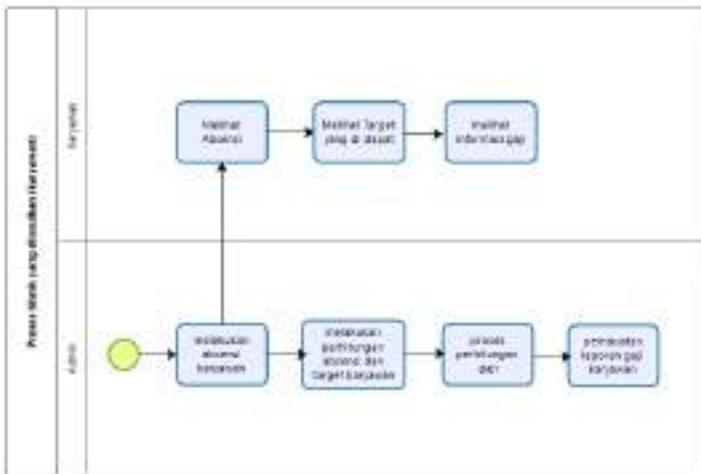
3.2 Analisis Sistem yang Diusulkan

Setelah dilakukan analisa terhadap proses bisnis yang telah berjalan di Rome Shoes, masih ditemukan beberapa proses bisnis yang kurang optimal dalam pelaksanaannya dan juga masih ditemukannya beberapa proses bisnis yang masih kurang efektif dan efisien. Hal tersebut yang mendasari penulis untuk memberikan usulan sistem baru yang diharapkan dapat mempermudah proses bisnis yang sedang berjalan menjadi lebih efektif dan juga lebih efisien. Sistem yang dibangun ini nantinya akan menggunakan pemograman PHP dan juga database HeidiSQL, yang nantinya diharapkan dapat membantu owner, reseller, karyawan, dan admin. Adapun gambaran singkat mengenai sistem yang dibangun adalah sebagai berikut :

1. Dalam sistem ini nantinya akan menggunakan 4 user yakni Owner, Admin, Karyawan, Reseller
2. di sistem ini memberikan kemudahan bagi reseller untuk melakukan pemesanan dan transaksi



3. sistem ini juga akan memeberikan informasi terkait stok barang
4. sistem ini juga akan memberikan kemudahan bagi karyawan untuk melihat informasi mulai dari gaji, berapa jumlah target yang telah didapat dan melihat absensi.
5. sistem ini akan mempermudah akses bagi pemilik usaha untuk memantau proses bisnis .
6. sistem ini juga memberikan kemudahan untuk admin mencatatkan transaksi keuangan

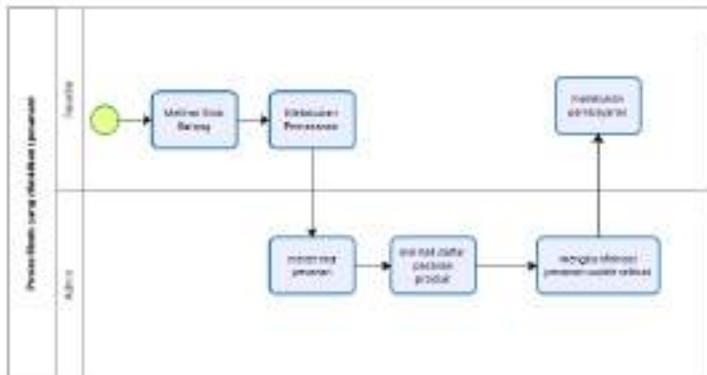


Gambar 3. 2 BPMN karyawan yang diusulkan

Pada gambar 3.2 menjelaskan mengenai alur proses bisnis karyawan yang di usulkan dalam sistem yang akan dibuat untuk menjelaskan alur tersebut sebagai berikut :

1. karyawan dapat melihat absensi, target dan pendapatan gaji
2. admin melakukan absensi karyawan
3. admin melakukan perhitungan absensi karyawan
4. admin melakukan perhitungan target yang di dapat karyawan

5. admin akan melakukan perhitungan gaji berdasarkan perhitungan absensi dan target harian yang di dapat
6. admin membuat laporan gaji karyawan.



Gambar 3. 3 BPMN penjualan yang diusulkan

Pada gambar 3.3 menjelaskan mengenai alur proses bisnis pemesanan yang di usulkan dalam sistem yang akan dibuat untuk menjelaskan alur tersebut sebagai berikut :

1. reseller dapat melihat dan memilih produk yang ingin dipesan
2. ketika reseller sudah memilih produk yang ingin di pesan reseller akan melakukan pemesanan
3. admin menerima pesanan
4. ketika admin sudah menerima pesanan admin akan melihat daftar pesanan mulai dari ukuran, jumlah
5. admin mengkonfirmasi ke reseller pesanan telah selesai
6. reseller melakukan pembayaran

3.2.1 Kebutuhan Fungsional

Setelah usulan mengenai sistem baru dilakukan dengan jelas, daftar kebutuhan fungsional dari sistem yang diusulkan akan dapat diidentifikasi. Kebutuhan fungsional tersebut merinci fitur-fitur yang harus ada dalam sistem untuk memastikan bahwa sistem berfungsi dengan baik. Jika

kebutuhan fungsional ini tidak dipenuhi, sistem tidak akan dapat berjalan dengan optimal sesuai harapan. Berikut adalah kebutuhan fungsional untuk sistem informasi manajemen Rome Shoes :

Tabel 3. 1 kebutuhan fungsional

No	User	Kebutuhan fungsional
1	Owner (pemilik usaha)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melihat informasi data produk 2. Melihat informasi data reseller 3. Melihat informasi data karyawan 4. Melihat informasi stok produk 5. Melihat informasi data transaksi
2	Admin	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengelola dan melihat informasi data produk 2. Mengelola dan melihat informasi data reseller 3. Mengelola dan melihat informasi data karyawan 4. Melihat informasi stok produk 5. Melihat informasi data transaksi
3	Reseller	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan Pemesanan 2. Melakukan Transaksi 3. Melihat informasi stok produk
4	Karyawan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melihat informasi gaji 2. Melihat informasi target

Pada tabel 3.1 menjelaskan mengenai kebutuhan fungsional dari masing-masing user, dalam hal ini user dari website ini dibagi menjadi 4 yaitu : owner (pemilik Usaha), Admin, Reseller dan Karyawan

3.2.2 Kebutuhan Non Fungsional

Kebutuhan non-fungsional mengacu pada karakteristik atau sifat perilaku yang harus dimiliki oleh sistem. Berikut adalah rincian kebutuhan non-fungsional :

1. User Friendly
Sistem dibangun dengan antarmuka yang mudah digunakan dan menarik untuk meningkatkan pengalaman pengguna saat mengaksesnya.
2. Kinerja
Sistem harus dapat beroperasi selama 24 jam, kecuali saat dilakukan pemeliharaan atau perbaikan.
3. Keamanan
Untuk melindungi data, sistem memerlukan mekanisme login yang membatasi hak akses pengguna sesuai dengan peran mereka.

3.2.3 Desain Sistem yang Diusulkan

Bagian-bagian sistem ini menggambarkan sistem yang diusulkan untuk menghasilkan informasi, dengan pendekatan pemodelan berorientasi objek. Oleh karena itu, komponen yang digunakan mencakup Use Case, Activity, Sequence, dan Class Diagram.

A. Permodelan *Use Case*

Pada bagian ini dimunculkan Use Case Diagram yang digunakan untuk mendeskripsikan interaksi pengguna atau yang disebut actor mengenai interaksinya dengan sistem.

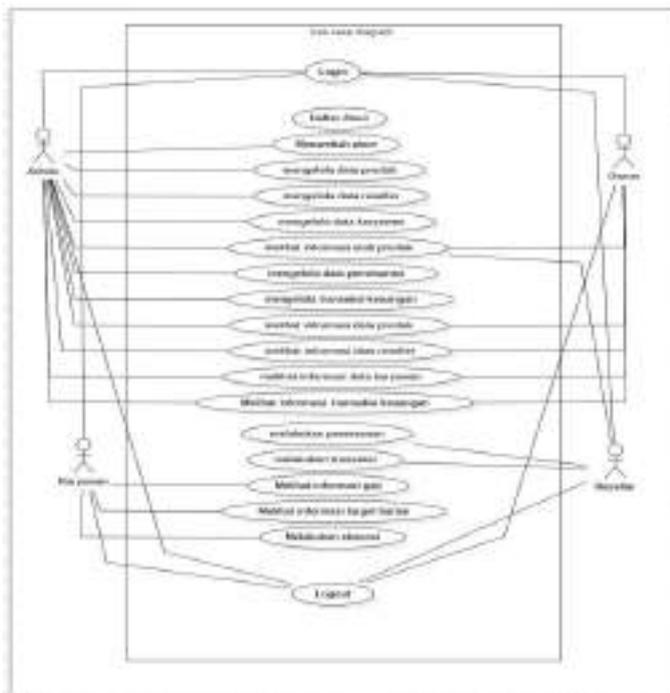
Tabel 3. 2 Definisi Aktor Sistem

No	Aktor	Keterangan
1.	Owner (pemilik usaha)	Owner memiliki hak akses melihat informasi terkait proses bisnis
2.	Admin	Admin memiliki akses penuh ke



		seluruh sistem ini dan bertanggung jawab untuk mengelola kontrol akses dalam sistem.
3.	Reseller	Reseller memiliki hak akses melihat stok produk, melakukan pemesanan, melakukan transaksi
4.	Karyawan	Karyawan memiliki hak akses melihat informasi gaji, melihat informasi target, melakukan absensi

Pada tabel 3.2 menjelaskan mengenai actor yang ada pada sistem beserta keterangan proses yang dapat dilakukan oleh setiap aktornya.



Gambar 3. 4 Use Case

1. Use Case Owner (pemilik usaha)

Penjelasan alur Use Case Owner (pemilik usaha) dapat dilihat pada tabel 3.3 berikut ini:

Tabel 3. 3 Use Case Owner

Use Case	Keterangan
Login	Sebelum mengakses halaman utama, pengguna perlu melakukan login terlebih dahulu.
Melihat informasi data produk	Owner dapat Melihat informasi terkait data produk
Melihat informasi data reseller	Owner dapat Melihat informasi terkait data reseller
Melihat informasi data karyawan	Owner dapat Melihat informasi terkait data karyawan
Melihat informasi stok produk	Owner dapat Melihat informasi terkait stok produk
Melihat informasi laporan gaji karyawan	Owner dapat Melihat informasi terkait data laporan gaji karyawan
Melihat informasi laporan absensi karyawan	Owner dapat Melihat informasi terkait data laporan absensi karyawan
logout	Owner memiliki kemampuan untuk keluar dari sistem kapan saja.



2. Use Case Admin

Penjelasan alur Use Case Admin dapat dilihat pada tabel 3.4 berikut ini:

Tabel 3. 4 Use Case Admin

Use Case	Keterangan
Login	Sebelum mengakses halaman utama, pengguna perlu melakukan login terlebih dahulu.
Menambah akun	Admin dapat menambah akun reseller, karyawan sehingga admin dapat melihat reseller atau karyawan non aktif atau aktif
Mengelola data produk dan melihat informasi data produk	Admin mengelola data produk ketika kenaikan produk, stok habis, dan menambahkan produk baru, dan admin juga dapat melihat informasi terkait data produk
Mengelola data reseller dan melihat informasi data reseller	Admin mengelola data reseller mulai dari nama dan alamat, Admin juga dapat melihat informasi terkait data reseller
Mengelola data karyawan dan melihat informasi data karyawan	Admin mengelola data karyawan mulai dari nama ,alamat, devisi, absensi dan pendapatan harian, Admin juga dapat melihat informasi terkait data karyawan

Melihat informasi stok produk	Admin dapat melihat produk apa saja yang terjual dan produk tidak laku
Mengelola data pemesanan	Admin mengelola data pemesanan, mulai dari model produk, jumlah produk
Mengelola dan melihat informasi transaksi keuangan	Admin mengelola transaksi penjualan mulai dari laporan transaksi keluar dan masuk, admin juga dapat melihat informasi terkait transaksi keuangan
logout	Admin memiliki kemampuan untuk keluar dari sistem kapan saja.

3. Use Case Reseller

Penjelasan alur Use Case Reseller dapat dilihat pada tabel 3.5 berikut ini:

Tabel 3. 5 Use Case Reseller

Use Case	Keterangan
Daftar Akun	Sebelum login reseller yang baru harus melakukan registrasi akun
Login	Reseller melakukan login ke halaman utama
Melakukan pemesanan	Reseller melakukan pemesanan mulai dari model produk, jumlah



	produk
Melakukan transaksi	Reseller dapat melakukan pembayaran setelah melakukan pemesanan
Melihat stok produk	Reseller dapat melihat informasi terkait stok produk
Logout	Reseller dapat melakukan logout dari sistem

4. Use Case karyawan

Penjelasan alur Use Case Reseller dapat dilihat pada tabel 3.6 berikut ini:

Tabel 3. 6 Use Case Karyawan

Use Case	Keterangan
Daftar Akun	Sebelum login Karyawan yang baru harus melakukan registrasi akun
Login	Karyawan melakukan login ke halaman utama
Melihat informasi gaji	Karyawan dapat melihat informasi terkait gaji yang di dapat
Melihat informasi target	Karyawan dapat melihat informasi terkait target yang sudah didapat
Melihat informas absensi	Karyawan dapat melihat informasi terkait absensi
Logout	Karyawan dapat melakukan logout dari sistem

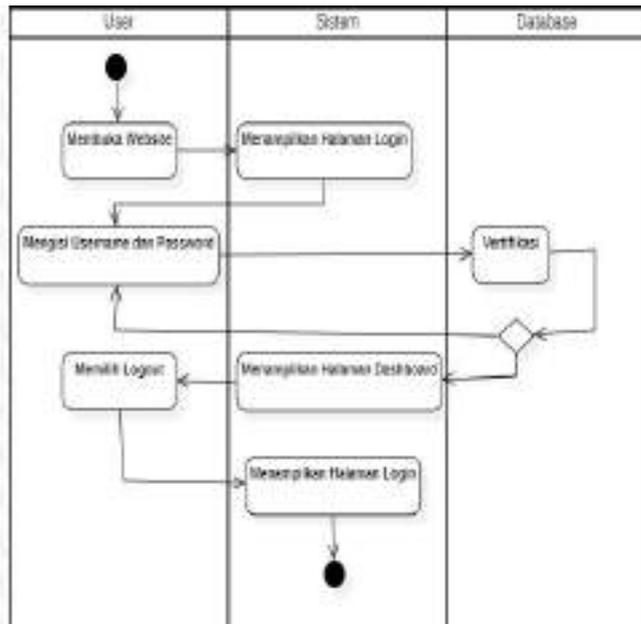


B. Activity / Robustness Diagram

Activity Diagram menggambarkan alur kerja dan urutan langkah-langkah dalam suatu proses sistem. Dalam penelitian ini, *Activity Diagram* mencakup:

1. *Activity Diagram* Login dan Logout

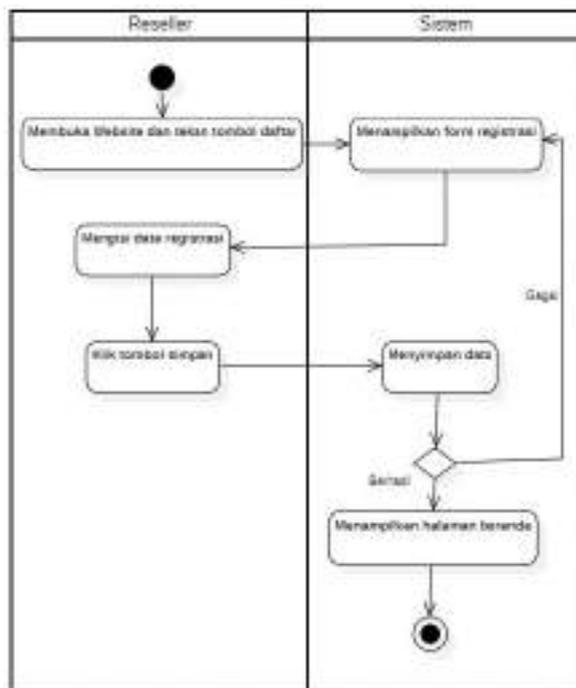
Diagram ini menunjukkan dua aktor: Admin/Owner dan Reseller. Untuk login, pengguna harus memasukkan *Username* dan *Password*. Jika informasi yang dimasukkan salah, sistem akan kembali ke halaman login. Namun, jika *Username* dan *Password* benar, pengguna akan diarahkan ke halaman utama pada sistem. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.5.



Gambar 3. 5 Activity Login

2. Activity Diagram Pendaftaran Akun

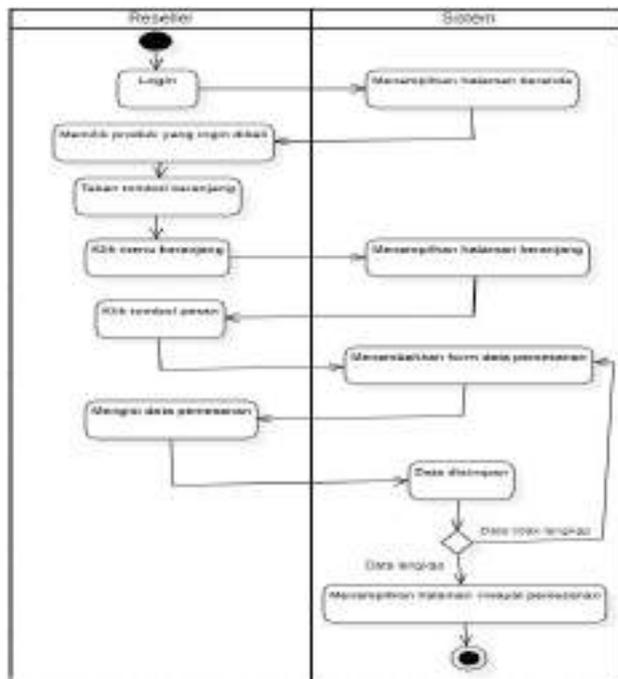
Activity Diagram pendaftaran akun menggambarkan langkah-langkah yang harus diikuti oleh Reseller sebelum bisa login. Reseller perlu mengisi formulir pendaftaran untuk mendapatkan username dan password. Prosesnya dimulai dengan menekan tombol daftar yang akan menampilkan formulir registrasi. Setelah formulir diisi secara lengkap, Reseller harus mengklik tombol simpan. Jika formulir terisi lengkap, data akan disimpan dengan sukses. Namun, jika formulir tidak lengkap, data tidak akan tersimpan dan pendaftaran dianggap gagal. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.6.



Gambar 3. 6 Activity Pendaftaran akun

3. Activity Diagram Pemesanan

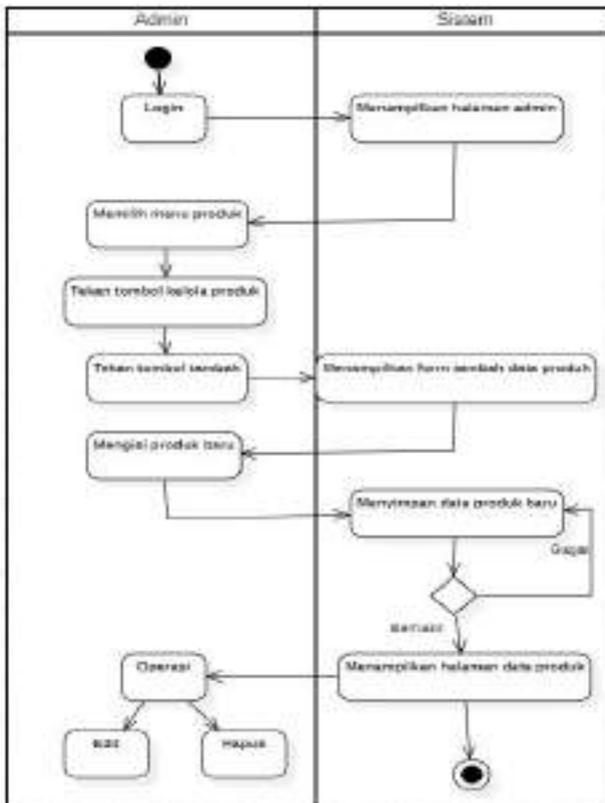
Activity Diagram Pemesanan menjelaskan langkah-langkah yang diikuti oleh Reseller dalam proses pemesanan. Setelah login dan masuk ke halaman utama, Reseller memilih produk yang ingin dibeli, menekan tombol keranjang, dan membuka menu keranjang. Sistem kemudian menampilkan daftar keranjang. Reseller selanjutnya menekan tombol pesan, yang akan membuka formulir data pemesanan. Setelah mengisi formulir tersebut, sistem akan menyimpan data pemesanan dan menampilkan halaman riwayat pembelian. Jika data pemesanan tidak diisi dengan lengkap, sistem akan gagal menyimpan data dan menampilkan kembali formulir pemesanan untuk dilengkapi. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.7



Gambar 3. 7 Activity Pemesanan

4. Activity Diagram Tambah produk

Activity Diagram Tambah Produk menggambarkan proses yang dilakukan oleh Admin saat menambahkan produk baru. Admin memulai dengan login ke sistem, lalu memilih menu produk, menekan opsi kelola produk, dan memilih tambah produk. Sistem akan menampilkan formulir untuk memasukkan data produk terbaru. Setelah Admin mengisi formulir tersebut, sistem akan menyimpan data produk yang baru ditambahkan. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 3.8



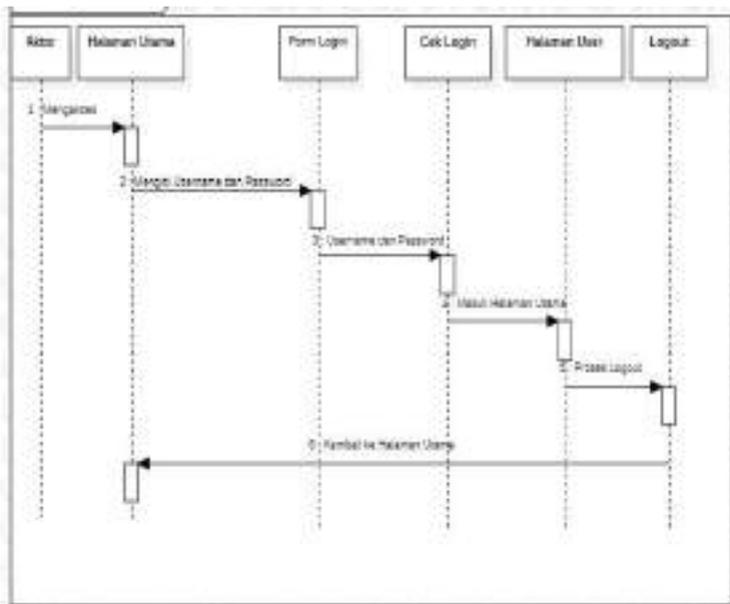
Gambar 3. 8 Activity Tambah Produk

C. Sequence Diagram

Sequence Diagram menunjukkan literasi dengan menampilkan setiap partisipan sistem melalui garis *vertical* Dan pengurutan pesan dari atas ke bawah.

1. *Sequence Diagram* Login dan Logout

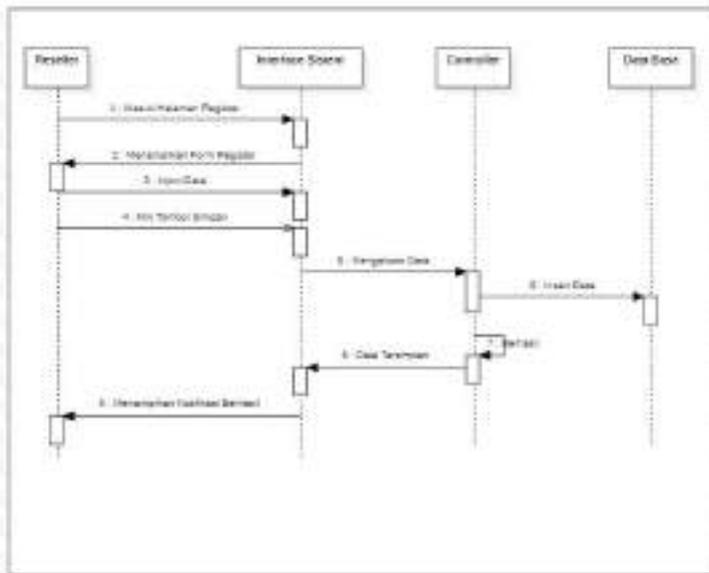
Sequence Diagram Login menunjukkan proses yang harus dilalui untuk masuk ke sistem. Pertama, pengguna harus melakukan login sebelum dapat mengakses sistem. Admin harus memasukkan Username dan Password. Jika informasi yang dimasukkan benar, maka admin akan diberikan akses ke semua menu yang tersedia dalam sistem. Berikut desain *sequence diagram* yang dapat dilihat pada gambar 3.9



Gambar 3. 9 *Sequence Diagram* Login

2. Sequence Diagram Pendaftaran Akun

Sequence Diagram Pendaftaran Akun menjelaskan langkah-langkah yang harus diikuti oleh reseller sebelum dapat login. Reseller harus mendaftar untuk mendapatkan Username dan Password. Pertama, reseller menekan tombol daftar, yang kemudian membuat sistem menampilkan formulir pendaftaran. Setelah mengisi formulir tersebut secara lengkap, reseller klik tombol simpan. Jika formulir terisi dengan lengkap, data akan disimpan dengan sukses. Namun, jika formulir tidak lengkap, proses penyimpanan akan gagal. Berikut desain sequence diagram yang dapat dilihat pada gambar 3.10

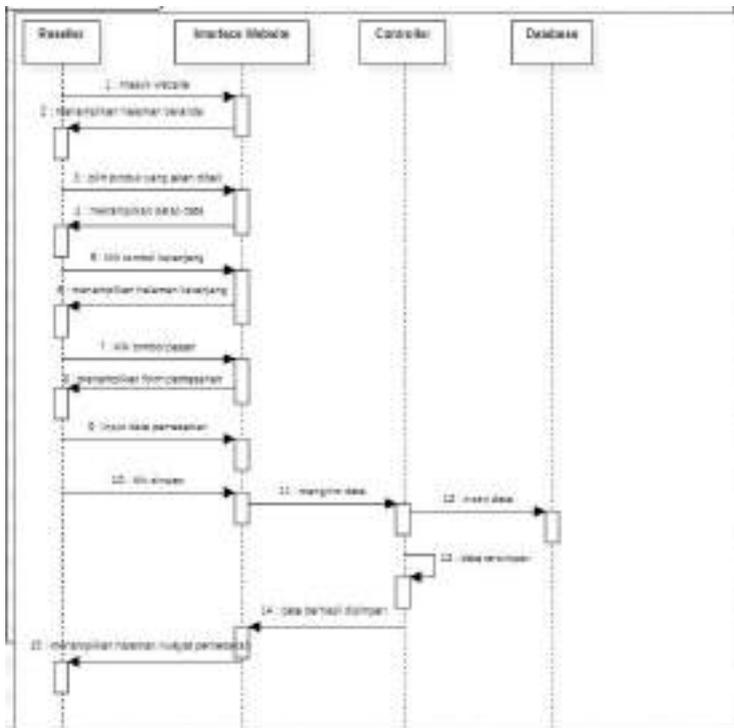


Gambar 3. 10 Sequence Pendaftaran Akun

3. Sequence Diagram Pemesanan

Sequence Diagram Pemesanan Produk menjelaskan proses yang dilalui oleh reseller mulai dari login hingga pemesanan. Setelah berhasil login

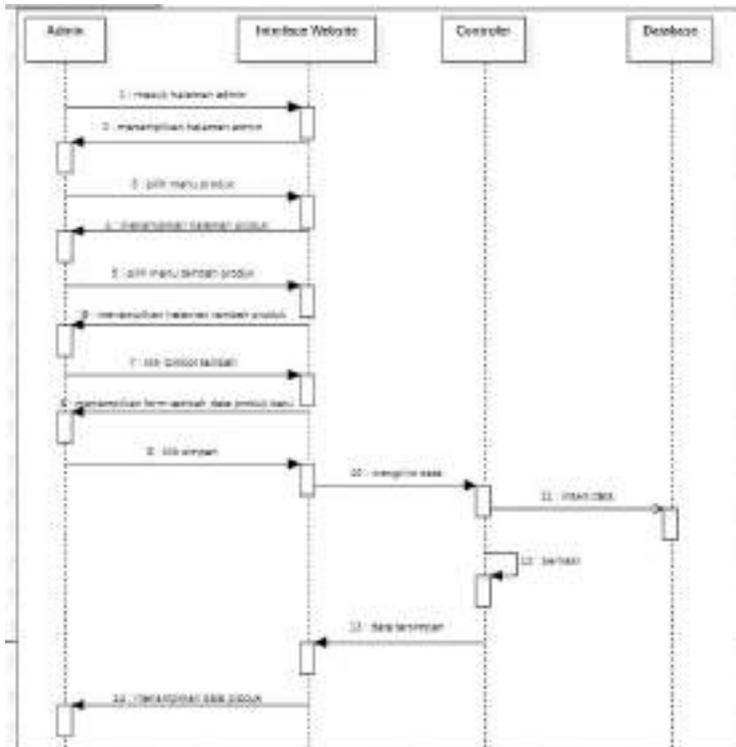
dan memasuki halaman utama, reseller memilih produk yang ingin dibeli dan menekan tombol keranjang. Dengan memilih tombol keranjang, sistem akan menampilkan halaman keranjang. Selanjutnya, reseller mengklik tombol pesan, yang akan menampilkan formulir pemesanan. Setelah reseller mengisi formulir dan mengirimkan data, sistem akan menyimpan informasi pemesanan tersebut. Jika data yang diisi tidak lengkap, proses penyimpanan akan gagal, dan sistem akan kembali menampilkan riwayat pemesanan. Berikut desain sequence diagram yang dapat dilihat pada gambar 3.11



Gambar 3. 11 Sequence Diagram Pemesanan

4. Sequence Diagram Tambah Produk

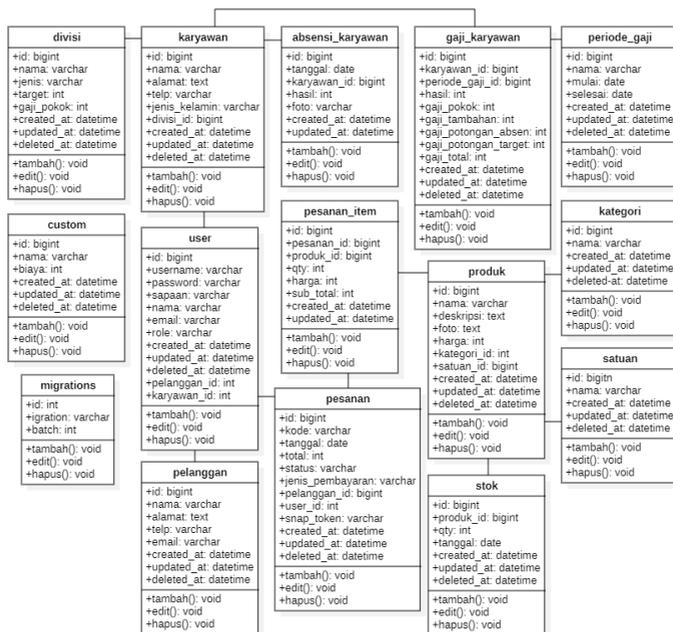
Sequence Diagram Tambah Produk menunjukkan proses yang dilakukan oleh Admin saat menambahkan produk. Admin harus login terlebih dahulu untuk mengakses halaman Admin. Setelah itu, Admin memilih menu produk untuk menambah produk baru dengan mengisi formulir data produk. Sistem kemudian akan menyimpan data yang telah dimasukkan. Jika penyimpanan berhasil, produk baru tersebut akan muncul di menu produk. Berikut desain sequence diagram yang dapat dilihat pada gambar 3.12



Gambar 3. 12 Sequence Diagram Tambah Produk

D. Class Diagram

Class Diagram disusun berdasarkan urutan sequence. Secara umum, biasanya hanya ada satu diagram class. Namun, jika diagram tersebut terlalu besar, dapat dipecah menjadi beberapa bagian sesuai kebutuhan, asalkan relasi antar kelas tetap terjaga dan tidak mengubah makna dari hubungan yang ada. Class diagram dalam sistem ini dapat dilihat gambar 3.13



Gambar 3. 13 Class Diagram

E. Desain Basis Data

Desain basis data mencakup perancangan struktur basis data yang dilakukan menggunakan perangkat lunak khusus untuk desain basis data. Di bawah ini adalah tabel-tabel dalam basis data yang telah dikelompokkan sesuai dengan fungsinya masing-masing.

1. Tabel Devisi

Tabel Devisi berfungsi untuk mengelola Devisi. tabel ini terdiri dari 8 atribut. Struktur rancangan dapat dilihat pada tabel 3. 7

Tabel 3. 7 Devisi

Nama Atribut	Type	Keterangan
id	<i>bigint</i>	Primary Key
nama	<i>varchar(15)</i>	
jenis	<i>varchar(15)</i>	
target	<i>int</i>	
gaji_pokok	<i>int</i>	
created_at	<i>datetime</i>	
updated_at	<i>datetime</i>	
deleted_at	<i>datetime</i>	

2. Tabel Karyawan

Tabel Karyawan berfungsi untuk mengelola data karyawan tabel ini terdiri dari 9 atribut. Struktur rancangan dapat dilihat pada tabel 3.8

Tabel 3. 8 Karyawan

Nama Atribut	Type	Keterangan
id	<i>bigint</i>	Primary Key
nama	<i>varchar(30)</i>	
alamat	<i>text</i>	
telp	<i>varchar(15)</i>	
jenis_kelamin	<i>varchar(15)</i>	
devisi_id	<i>bigint</i>	
created_at	<i>datetime</i>	
updated_at	<i>datetime</i>	
deleted_at	<i>datetime</i>	

3. Tabel Absensi Karyawan

Tabel Absensi Karyawan berfungsi untuk mengelola data Absensi Karyawan. Tabel ini terdiri dari 7 atribut. Struktur rancangan dapat dilihat pada tabel 3.9

Tabel 3. 9 Absensi Karyawan

Nama Atribut	Type	Keterangan
id	<i>bigint</i>	Primary Key
tanggal	<i>date</i>	
karyawan_id	<i>bigint</i>	
hasil	<i>int</i>	
created_at	<i>datetime</i>	
updated_at	<i>datetime</i>	

4. Tabel Gaji Karyawan

Tabel Gaji Karyawan berfungsi untuk mengelola data Gaji Karyawan. Tabel ini terdiri dari 12 atribut. Struktur rancangan dapat dilihat pada tabel 3.10

Tabel 3. 10 Gaji Karyawan

Nama Atribut	Type	Keterangan
id	<i>bigint</i>	Primary Key
karyawan_id	<i>bigint</i>	
periode_gaji	<i>bigint</i>	
hasil	<i>int</i>	
gaji_pokok	<i>int</i>	
gaji_tambahan	<i>int</i>	
gaji_potongan_absen	<i>int</i>	
gaji_potongan_target	<i>int</i>	
gaji_total	<i>int</i>	
created_at	<i>datetime</i>	
updated_at	<i>datetime</i>	
deleted_at	<i>datetime</i>	



5. Tabel Periode Gaji

Tabel Periode Gaji berfungsi untuk mengelola data Periode Gaji. Tabel ini terdiri dari 7 atribut. Struktur rancangan dapat dilihat pada tabel 3.11

Tabel 3. 11 Periode Gaji

Nama Atribut	Type	Keterangan
id	<i>bigint</i>	Primary Key
nama	<i>varchar(30)</i>	
mulai	<i>date</i>	
selesai	<i>date</i>	
created_at	<i>datetime</i>	
updated_at	<i>datetime</i>	
deleted_at	<i>datetime</i>	

6. Tabel Custom

Tabel Custom berfungsi untuk mengelola data Custom. Tabel ini terdiri dari 6 atribut. Struktur rancangan dapat dilihat pada tabel 3.12

Tabel 3. 12 Custom

Nama Atribut	Type	Keterangan
id	<i>bigint</i>	Primary Key
nama	<i>varchar(30)</i>	
biaya	<i>int</i>	
created_at	<i>datetime</i>	
updated_at	<i>datetime</i>	
deleted_at	<i>datetime</i>	

7. Tabel User

Tabel User berfungsi untuk mengelola data User. Tabel ini terdiri dari 12 atribut. Struktur rancangan dapat dilihat pada tabel 3.13

Tabel 3. 13 User

Nama Atribut	Type	Keterangan
id	<i>bigint</i>	Primary Key
username	<i>varchar(30)</i>	
password	<i>varchar(30)</i>	
sapaan	<i>varchar(30)</i>	
nama	<i>varchar(30)</i>	
email	<i>varchar(30)</i>	
role	<i>varchar(30)</i>	
pelanggan_id	<i>int</i>	
karyawan_id	<i>int</i>	
created_at	<i>datetime</i>	
updated_at	<i>datetime</i>	
deleted_at	<i>datetime</i>	

8. Tabel Pesanan Item

Tabel Pesanan Item berfungsi untuk mengelola data Pesanan Item. Tabel ini terdiri dari 8 atribut. Struktur rancangan dapat dilihat pada tabel 3.14

Tabel 3. 14 Pesanan Item

Nama Atribut	Type	Keterangan
id	<i>bigint</i>	Primary Key
pesanan_id	<i>bigint</i>	
produk_id	<i>bigint</i>	
qty	<i>int</i>	
harga	<i>int</i>	
sub_total	<i>int</i>	
created_at	<i>datetime</i>	
updated_at	<i>datetime</i>	

9. Tabel Produk

Tabel Produk berfungsi untuk mengelola data Produk. Tabel ini terdiri dari 10 atribut. Struktur rancangan dapat dilihat pada tabel 3.15

Tabel 3. 15 Produk

Nama Atribut	Type	Keterangan
id	<i>bigint</i>	Primary Key
nama	<i>varchar(30)</i>	
deskripsi	<i>text</i>	
foto	<i>text</i>	
harga	<i>int</i>	
kategori_id	<i>int</i>	
satuan_id	<i>int</i>	
created_at	<i>datetime</i>	
updated_at	<i>datetime</i>	
deleted_at	<i>datetime</i>	

10. Tabel Kategori

Tabel Kategori berfungsi untuk mengelola data Kategori. Tabel ini terdiri dari 5 atribut. Struktur rancangan dapat dilihat pada tabel 3.16

Tabel 3. 16 Kategori

Nama Atribut	Type	Keterangan
id	<i>bigint</i>	Primary Key
nama	<i>varchar(30)</i>	
created_at	<i>datetime</i>	
updated_at	<i>datetime</i>	
deleted_at	<i>datetime</i>	

11. Tabel Satuan

Tabel Satuan berfungsi untuk mengelola data Satuan. Tabel ini terdiri dari 5 atribut. Struktur rancangan dapat dilihat pada tabel 3.17

Tabel 3. 17 Satuan

Nama Atribut	Type	Keterangan
--------------	------	------------

id	<i>bigint</i>	Primary Key
nama	<i>varchar(30)</i>	
created_at	<i>datetime</i>	
updated_at	<i>datetime</i>	
deleted_at	<i>datetime</i>	

12. Tabel Migrations

Tabel Migrations berfungsi untuk mengelola data Migrations. Tabel ini terdiri dari 3 atribut. Struktur rancangan dapat dilihat pada tabel 3.18

Tabel 3. 18 Migrations

Nama Atribut	Type	Keterangan
id	<i>bigint</i>	Primary Key
igration	<i>varchar(30)</i>	
batch	<i>int</i>	

13. Tabel Pelanggan

Tabel Pelanggan berfungsi untuk mengelola data Pelanggan. Tabel ini terdiri dari 8 atribut. Struktur rancangan dapat dilihat pada tabel 3.19

Tabel 3. 19 Pelanggan

Nama Atribut	Type	Keterangan
id	<i>bigint</i>	Primary Key
nama	<i>varchar(30)</i>	
alamat	<i>text</i>	
telp	<i>varchar(30)</i>	
email	<i>varchar(30)</i>	
created_at	<i>datetime</i>	
updated_at	<i>datetime</i>	
deleted_at	<i>datetime</i>	



14. Tabel Pesanan

Tabel Pesanan berfungsi untuk mengelola data Pesanan. Tabel ini terdiri dari 12 atribut. Struktur rancangan dapat dilihat pada tabel 3.20

Tabel 3. 20 Pesanan

Nama Atribut	Type	Keterangan
id	<i>bigint</i>	Primary Key
kode	<i>varchar(15)</i>	
tanggal	<i>date</i>	
total	<i>int</i>	
status	<i>varchar(15)</i>	
jenis_pembayaran	<i>varchar(30)</i>	
pelanggan_id	<i>bigint</i>	
user_id	<i>int</i>	
snap_token	<i>varchar(15)</i>	
created_at	<i>datetime</i>	
updated_at	<i>datetime</i>	
deleted_at	<i>datetime</i>	

15. Tabel Stok

Tabel stok berfungsi untuk mengelola data stok. Tabel ini terdiri dari 7 atribut. Struktur rancangan dapat dilihat pada tabel 3.21

Tabel 3. 21 Stok

Nama Atribut	Type	Keterangan
id	<i>bigint</i>	Primary Key
produk_id	<i>bigint</i>	
qty	<i>int</i>	
tanggal	<i>date</i>	
created_at	<i>datetime</i>	
updated_at	<i>datetime</i>	
deleted_at	<i>datetime</i>	

F. Perancangan User Interface

User interface merupakan proses penggambaran terhadap sistem yang akan dibuat, dengan divisualkan dalam bentuk gambar yang akan membuat user akan mendapat gambaran awal mengenai sistem yang sedang dikerjakan

1. Halaman Login



Gambar 3. 14 Interface Login

Pada gambar 3.14 adalah user interface halaman login, dimana pada saat pertama kali membuka aplikasi akan ditampilkan halaman login yang berisi username dan password untuk mengakses sistem informasi manajemen rome shoes.

2. Halaman Dasbord



Gambar 3. 15 Interface Dasbord

Pada gambar 3.15 adalah user interface halaman utama, dimana pada saat pertama kali membuka halaman utama akan ditampilkan informasi yang terkait .

3. Halaman Pelanggan / Reseller



Gambar 3. 16 Interface Pelanggan

Pada gambar 3.16 adalah user interface halaman pelanggan, dimana pada saat pertama kali membuka akan ditampilkan informasi terkait data pelanggan yang berisi nama, alamat, dan nomor telepon pelanggan.

4. Halaman Kategori



Gambar 3. 17 Interface Kategori

Pada gambar 3.17 adalah user interface kategori, dimana pada saat pertama kali membuka akan ditampilkan informasi terkait nama kategori produk.

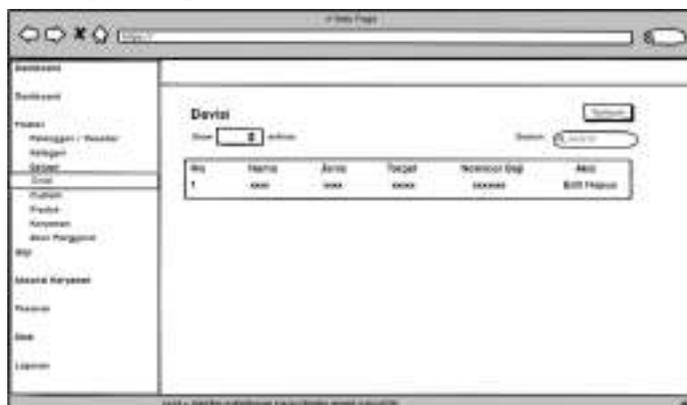
5. Halaman Satuan



Gambar 3. 18 Interface Satuan

Pada gambar 3.18 adalah user interface satuan, dimana pada saat pertama kali membuka akan ditampilkan informasi terkait satuan produk.

6. Halaman Devisi



Gambar 3. 19 Interface Devisi

Pada gambar 3.19 adalah user interface devisi, dimana pada saat pertama kali membuka akan ditampilkan informasi terkait data devisi karyawan yang berisi nama, jenis, target, nominal gaji.

7. Halaman Custom



Gambar 3. 20 Interface Custom

Pada gambar 3.20 adalah user interface custom, dimana pada saat pertama kali membuka akan ditampilkan informasi terkait data custom yang berisi nama dan nominal biaya.

8. Halaman Produk



Gambar 3. 21 Interface Produk

Pada gambar 3.21 adalah user interface produk, dimana pada saat pertama kali membuka akan ditampilkan informasi terkait produk yang dimiliki oleh home industri rome shoes.

9. Halaman Karyawan



Gambar 3. 22 Inteface Karyawan

Pada gambar 3.22 adalah user interface karyawan, dimana pada saat pertama kali membuka akan ditampilkan informasi terkait data karyawan yang berisi nama, jenis kelamin, alamat, nomor telepon, devisi, dan nominal gaji.

10. Halaman Akun Pengguna



Gambar 3. 23 Interface Akun Pengguna

Pada gambar 3.23 adalah user interface pengguna, dimana pada saat pertama kali membuka akan ditampilkan informasi terkait data pengguna (user).

11. Halaman Periode Gaji



Gambar 3. 24 Interface Periode Gaji

Pada gambar 3.24 adalah user interface periode gaji, dimana pada saat pertama kali membuka akan ditampilkan informasi terkait periode gaji karyawan.

12. Halaman Gaji Karyawan



Gambar 3. 25 Interface Gaji karyawan

Pada gambar 3.35 adalah user interface gaji karyawan, dimana pada saat pertama kali membuka akan ditampilkan informasi terkait gaji karyawan

13. Halaman Absensi Karyawan



Gambar 3. 26 Interface Absensi Karyawan

Pada gambar 3.26 adalah user interface absensi karyawan, dimana pada saat pertama kali membuka akan ditampilkan informasi terkait absensi karyawan.

14. Halaman Pesanan



Gambar 3. 27 Interface Pesanan

Pada gambar 3.27 adalah user interface pesanan, dimana pada saat pertama kali membuka akan ditampilkan informasi terkait kode,tanggal pemesanan, pelanggan, total, dan status pesanan produk.

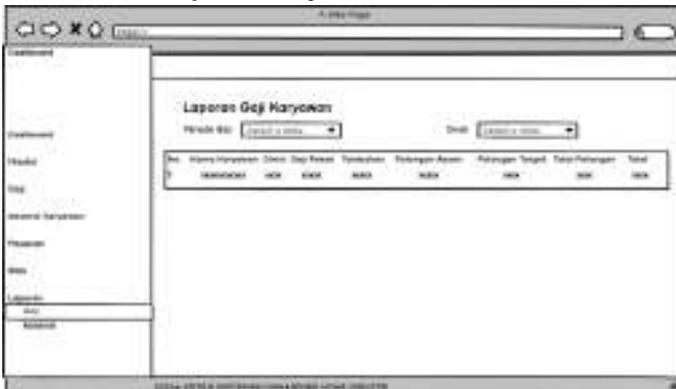
15. Halaman Stok



Gambar 3. 28 Interface Stok

Pada gambar 3.28 adalah user interface stok, dimana pada saat pertama kali membuka akan ditampilkan informasi terkait stok produk.

16. Halaman Laporan Gaji



Gambar 3. 29 Interface Laporan Gaji

Pada gambar 3.29 adalah user interface laporan gaji, dimana pada saat pertama kali membuka akan ditampilkan informasi terkait laporan gaji.

17. Halaman Laporan Absensi



Gambar 3. 30 Interface Laporan Absensi

Pada gambar 3.30 adalah user interface laporan absensi, dimana pada saat pertama kali membuka akan ditampilkan informasi terkait laporan absensi.



G. Perancangan User Interface Karyawan

User interface merupakan proses penggambaran terhadap sistem yang akan dibuat, dengan divisualkan dalam bentuk gambar yang akan membuat user akan mendapat gambaran awal mengenai sistem yang sedang dikerjakan.

1. Halaman Login



Gambar 3. 31 Interface Login Karyawan

Pada gambar 3.31 adalah user interface halaman login karyawan, dimana pada saat pertama kali membuka akan ditampilkan halaman login yang berisi username dan password untuk mengakses sistem informasi home industri rome shoes.

2. Halaman Gaji Karyawan



Gambar 3. 32 Interface Gaji Karyawan

Pada gambar 3.32 adalah user interface halaman Gaji karyawan, dimana pada saat pertama kali membuka akan ditampilkan mengenai gaji pokok, tambahan, potongan absen dan potongan target.

3. Halaman Absensi Karyawan



Gambar 3. 33 Interface Absensi Karyawan

Pada gambar 3.33 adalah user interface halaman Absensi karyawan, dimana pada saat pertama kali membuka akan ditampilkan mengenai nama karyawan, hasil target yang dicapai dan devisi.



H. Perancangan User Interface Pelanggan

User interface merupakan proses penggambaran terhadap sistem yang akan dibuat, dengan divisualkan dalam bentuk gambar yang akan membuat user akan mendapat gambaran awal mengenai sistem yang sedang dikerjakan

1. Halaman Login



Gambar 3. 34 Interface Login Pelanggan

Pada gambar 3.34 adalah user interface halaman login Pelanggan, dimana pada saat pertama kali membuka akan ditampilkan halaman login yang berisi username dan password untuk mengakses sistem informasi home industri rome shoes.

2. Halaman Dashboard Pesanan



Gambar 3. 35 Interface Pesanan

Pada gambar 3.35 adalah user interface halaman Dashboard pesanan, dimana pada saat pertama kali membuka akan ditampilkan halaman login yang berisi tentang tanggal, pelanggan, total, dan status order barang.

3. Halaman Tambah Pesanan



Gambar 3. 36 Interface Tambah Pesanan

Pada gambar 3.36 adalah user interface halaman tambah pesanan, dimana pada saat pertama kali membuka akan ditampilkan informasi tambah item, status pesanan.

4. Halaman Detail Pesanan



Gambar 3. 37 Interface Detail pesanan



Pada gambar 3.37 adalah user interface halaman detail pesanan, dimana pada saat pertama kali membuka akan ditampilkan informasi yang berisi tanggal pemesanan, nama pelanggan dan informasi item yang di pesan.

5. Halaman Produk



Gambar 3. 38 Interface Produk

Pada gambar 3.38 adalah user interface halaman produk, dimana pada saat pertama kali membuka akan ditampilkan informasi yang berisi tentang foto produk,kategori,nama produk,deskripsi,harga dan stok produk.

I. Perancangan User Interface Owner

User interface merupakan proses penggambaran terhadap sistem yang akan dibuat, dengan divisualkan dalam bentuk gambar yang akan membuat user akan mendapat gambaran awal mengenai sistem yang sedang dikerjakan.

1. Halaman Login



Gambar 3. 39 Interface Login Owner

Pada gambar 3.39 adalah user interface halaman login owner, dimana pada saat pertama kali membuka akan ditampilkan halaman login yang berisi username dan password untuk mengakses sistem informasi home industri rome shoes.

2. Halaman Pelanggan / Reseller



Gambar 3. 40 interface pelanggan

Pada gambar 3.40 adalah user interface halaman pelanggan, dimana pada saat pertama kali owner membuka akan ditampilkan informasi terkait data pelanggan yang berisi nama, alamat, dan nomor telepon pelanggan.

3. Halaman Produk



Gambar 3. 41 interface produk

Pada gambar 3.41 adalah user interface produk, dimana pada saat pertama kali membuka akan ditampilkan informasi terkait produk yang dimiliki oleh home inustri rome shoes.

4. Halaman Karyawan



Gambar 3. 42 interface karyawan

Pada gambar 3.42 adalah user interface karyawan, dimana owner pada saat pertama kali membuka akan ditampilkan informasi terkait data karyawan yang berisi nama, jenis kelamin, alamat, nomor telepon, divisi, dan nominal gaji.

5. Halaman Pemesanan



Gambar 3. 43 interface pemesanan

Pada gambar 3.43 adalah user interface pesanan, dimana pada saat pertama kali membuka akan ditampilkan informasi terkait kode, tanggal pemesanan, pelanggan, total, dan status pesanan produk.

6. Halaman Stok



Gambar 3. 44 interface stok



Pada gambar 3.44 adalah user interface stok, dimana pada saat pertama kali membuka akan ditampilkan informasi terkait stok produk

